

Μιχάλης Μανωλιός, 1-7/6/2020

Η παρούσα σειρά άρθρων αναρτήθηκε στη σελίδα της Ελληνικής Ομοσπονδίας Backgammon (www.bgfed.gr, Facebook <https://www.facebook.com/greekbackgammon>).

8. Ψυχολογία και προσαρμογές

Στο backgammon, βραχυπρόθεσμα, αποφασίζει κυρίως το ζάρι.

Σ' αυτή την πασίγνωστη σε όλους αλήθεια υπάρχουν δύο λέξεις κλειδιά: βραχυπρόθεσμα και κυρίως. Όλη η κουβέντα, όλα τα βιβλία, όλες οι προπονήσεις, όλη η μελέτη, όλα τα προγράμματα, όλα τα rollouts γίνονται γι' αυτές τις δύο λέξεις ή, για την ακρίβεια, για τα αντίθετά τους.

Ακόμα και σε ένα ματς ή έστω και σε μία παρτίδα, δεν κερδίζει πάντα αυτός που έχει το καλύτερο ζάρι, και εκεί αναφέρεται το «κυρίως». Ο παίκτης που θα κάνει τα λιγότερα λάθη μπορεί, κάποιες φορές, να ανατρέψει την αρνητική τύχη.

Και, το σημαντικότερο, η τύχη είναι μαθηματικά αποδεδειγμένο ότι εξισορροπείται όταν το στατιστικό δείγμα γίνει αρκετά μεγάλο. Μακροπρόθεσμα, δηλαδή. Μακροπρόθεσμα, στο backgammon κερδίζει πάντα ο καλύτερος. Πάντα, όσο μικρή διαφορά και να έχουν οι αντίπαλοι. Το πρόβλημα είναι ότι, (α) συνήθως δεν γνωρίζουμε πόσο ακριβώς είναι αυτό το «μακροπρόθεσμα», (β) σχεδόν πάντα το «μακροπρόθεσμα» είναι πολύ περισσότερο απ' όσο νομίζουμε, και (γ) συνήθως είναι τόσο πολύ που δεν αποκτάμε ποτέ το απαραίτητο στατιστικό δείγμα.

1. Τυχαιότητα

Για παράδειγμα, αν βάλουμε δύο παίκτες που απέχουν μεταξύ τους 5 ολόκληρες μονάδες PR να παίξουν 500 μεμονωμένες παρτίδες (money games), είναι απόλυτα φυσιολογικό και στατιστικά αποδεκτό να κερδίσει ο χειρότερος παίκτης (στο παρελθόν έχω κερδίσει δύο φορές το Snowie σε 500 money games). Δεν είναι το πιθανότερο, αλλά είναι φυσιολογικό. Το ίδιο ισχύει και για αρκετές δεκάδες ματς 11 πόντων. Ας υποθέσουμε ότι παίζεις σε επίπεδο expert με PR 7,00 και πείθεις έναν αντίπαλο που παίζει 12,00 να παίξετε 50 ματς στους 11 πόντους, προς €100 το ματς. Περιμένεις να κερδίσεις τουλάχιστον το 60% των ματς, πιθανότερα το 65%. Αυτό σημαίνει ότι έχεις ένα προσδοκώμενο καθαρό κέρδος π.χ. $64 - 36 = 28\%$ των ματς, δηλαδή $0,28 \times 50$ ματς = 14 ματς, άρα €1400. Φαντάσου να χάσεις 46% - 54%, δηλαδή να χάσεις καθαρά 8% των ματς, δηλαδή 4 ματς, πληρώνοντας από την τσέπη σου €400. Πιθανότατα θα έχεις λαλήσει πολύ πριν την τελευταία ζαριά. Δεν θα πιστεύεις ότι όχι μόνο δεν μπόρεσες να κερδίσεις, αλλά έχασες από κάποιον που είναι τόσο εξόφθαλμα κατώτερός σου.

Μάντεψε. Είναι φυσιολογικό.

Αν χάνεις, είναι φυσιολογικό.

Αυτή είναι μία από τις φράσεις που απαρτίζουν το ποιηματάκι που λέω στον εαυτό μου κάθε φορά πριν βγω από το αυτοκίνητο για να πάω στον αγωνιστικό χώρο. Αν χάνεις, είναι φυσιολογικό.

Είναι φυσιολογικό να χάνεις από χειρότερους παίκτες, και μάλιστα πολύ συχνά. Πόσο συχνά; Δες την ελληνική κατάταξη [ELO](#). Αν κάνεις τις πράξεις για τους world class παίκτες, θα βρεις ποσοστά νικών που κυμαίνονται χοντρικά από 55% έως και 63%. Όσο και αν αυτά έχουν διαμορφωθεί σε διαφορετικές μεταξύ τους εποχές (που σημαίνει εναντίον διαφορετικού ανταγωνισμού) αυτό που πρέπει να συγκρατήσεις είναι ότι ακόμα και ένας world class παίκτης χάνει τουλάχιστον το 37% με 45% των ματς του¹.

Αν το σκεφτείς λιγάκι είναι να τρελαίνεσαι: Δύο παίκτες κάθονται στο τραπέζι. Ο ένας παίζει 5,00. Έχει φάει χιλιάδες ώρες από τη ζωή του να διαβάσει βιβλία, να κρατάει σημειώσεις, να σπάει το κεφάλι του πάνω από κουίζ, να προπονείται με το XG, να αναλύει τα ματς του, να παραμετροποιεί και να ταξινομεί κάθε λάθος του, να προσπαθεί να μαντέψει τις ιδέες πίσω από τις στρατηγικές, να ακούει τους καλύτερους του και ίσως έχει πληρώσει χρήματα σε δασκάλους. Ο άλλος παίζει 10,00. Έχει μάθει πέντε πράγματα, ίσως έχει διαβάσει στα πεταχτά ένα βιβλίο, μπορεί να μην έχει καν XG, και ό,τι ξέρει το έχει μάθει κυρίως ακούγοντας και βλέποντας τους άλλους την ώρα που διασκεδάζει με το παιχνίδι. Και ο δεύτερος έχει περισσότερο από μία στις τρεις να κερδίσει το ματς. Είναι να τρελαίνεσαι.

Αρκετά συχνά μου τυχαίνει ο εξής «διάλογος» σε τουρνουά:

Παίκτης (αγανακτισμένος και πικραμένος): Πωπω, έχασα ένα ματς που έπαιξα καλύτερα.

Εγώ (χαμογελώντας): ...

Παίκτης (με κοιτάει για λίγο): Α... Ναι, εσένα σου συμβαίνει συχνά, ε;

Όπως είπε και ο Gaz Owen με το ανάλογο ύφος μετά την ήττα του στον τελικό του διπλού του EBIF Tour 2018 στα Ίσθμια: “Every fucking day”.

Δεν τα λέω αυτά για να κλαυτώ – ακριβώς το αντίθετο. Τα λέω για να τονίσω ότι το backgammon δεν χαρακτηρίζεται ως the cruelest of the games χωρίς λόγο. Από την άλλη, αν δεν έδινε τόσο μικρό πλεονέκτημα στα φαβορί και τόσο συχνές νίκες στα αυτσαίντερ ποιος θα έβαζε και πόσα λεφτά για να παίξει ακόμα και στο φτηνότερο τουρνουά όπου δεν θα είχε καμία ελπίδα;

Το δείγμα που χρειάζεται για να φτάσει κανείς σε ένα «δίκαιο» αποτέλεσμα είναι τόσο πιο μεγάλο όσο πιο μικρή είναι η διαφορά στη δυναμικότητα μεταξύ δύο παικτών (ή μεταξύ εσένα και του μέσου όρου των αντιπάλων σου), αλλά οτιδήποτε κάτω από 2000 money games και 200 ματς 11 πόντων² δεν είναι στατιστικά μεγάλο δείγμα.

Αν και αυτό σημαίνει ότι ένα μεμονωμένο τουρνουά, ακόμα και μια σειρά τουρνουά ή ένα εθνικό πρωτάθλημα μπορεί να το κερδίσει σχεδόν οποιοσδήποτε, δεν έχουν όλοι οι παίκτες τις ίδιες πιθανότητες. Ας δούμε για παράδειγμα τις πιθανότητες να κερδίσουν ένα τουρνουά δύο

¹ Τόσο περίπου πλεονέκτημα (65% με 67%) έχει το XG απέναντι σε έναν παίκτη που παίζει οριακά world class, δηλαδή 5,00.

² Κανονικά δεν πρέπει να προσμετράμε στο ίδιο λογαριασμό XG ματς με διαφορετικό μήκος. Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι οι αποφάσεις βίδου είναι άνισα κατανομημένες σε ματς με άνισο μήκος, επειδή στα μικρότερα ματς παίζει μεγαλύτερο ρόλο η παραμόρφωση των παραθύρων βίδου όσο πλησιάζουμε στο τέλος του ματς. Επίσης, στα μεγάλα ματς είναι πιο εύκολο να γίνουν λάθη βίδου, αφού στα μικρά φτάνεις πιο γρήγορα στο Crawford.

παίκτης, ένας που παίζει ακριβώς στον μέσο όρο των αντιπάλων του, άρα έχει 50% να κερδίσει κάθε ματς, και ένας άλλος που είναι καλύτερος και έχει 55%. Για ευκολία θα θεωρήσουμε ότι το τουρνουά είναι απλού αποκλεισμού και δεν υπάρχει consolation για τους χαμένους. Ο πρώτος παίκτης για να κερδίσει το τουρνουά πρέπει να κάνει πέντε νίκες, με συνολική πιθανότητα $0,5 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,5 = 0,5^5 = 0,03125$ ή 3,125%. Ο δεύτερος παίκτης, όμως έχει ένα μικρό πλεονέκτημα το οποίο πολλαπλασιάζεται σε κάθε ματς, έτσι που η συνολική του πιθανότητα να κερδίσει το τουρνουά είναι $0,55^5$ ή 5,033%. Σιγά τη διαφορά, μπορεί να σκεφτεί κανείς. Τι 3%, τι 5%. Δεν είναι έτσι, όμως. Ο καλός παίκτης έχει στην πραγματικότητα 61% μεγαλύτερη πιθανότητα από τον μέτριο να κερδίσει το τουρνουά, ενώ ένας world class με 60% ανά ματς έχει 7,78% να κερδίσει το τουρνουά, δηλαδή 149% μεγαλύτερη πιθανότητα από τον μέσο παίκτη, κι αυτός είναι ο λόγος που βλέπουμε κάποια πρόσωπα και κάποια ονόματα να εμφανίζονται πολύ πιο συχνά από άλλους στα έπαθλα και στους τίτλους.

Τι σημαίνει αυτό στην πράξη για έναν παίκτη που κατεβαίνει σε μια σειρά τουρνουά; Σημαίνει ότι ένας world class θα χρειαστεί να παίζει κατά μέσο όρο σχεδόν 13 τέτοια τουρνουά για να κερδίσει ένα, δηλαδή, αν τα τουρνουά είναι μηνιαία, είναι πολύ φυσιολογικό να μην κερδίσει κανένα μέσα στη χρονιά. Ακόμα και το XG να έπαιρνε μέρος, με ένα σαρωτικό 72% (δική μου εκτίμηση) δεν θα κέρδιζε περισσότερα από ένα στα πέντε τουρνουά.

2. Ψυχολογία

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι μικρές σε διάρκεια διοργανώσεις είναι εξαιρετικά τυχαίες³. Αυτό θολώνει την εικόνα στα μάτια σχεδόν όλων των παικτών. Οι άνθρωποι είμαστε εξελιγμένοι να μην βλέπουμε όλα μας τα ελαττώματα και τις αδυναμίες, να συγχωρούμε τους εαυτούς μας πιο πολύ απ' όσο αξίζουν, να τα φορτώνουμε στους άλλους, στις περιστάσεις, στην τύχη. Αυτό δεν ακούγεται καλό, στην πραγματικότητα όμως είναι εξελικτικό πλεονέκτημα, γιατί αλλιώς κυριολεκτικά δεν θα μπορούσαμε να αντέξουμε τον εαυτό μας, με αποτέλεσμα να έχουμε χαμηλότερες πιθανότητες επιβίωσης και συνεπώς λιγότερες ευκαιρίες για αναπαραγωγή.

Στην ψυχολογία είναι γνωστό το φαινόμενο Dunning-Kruger, μια γνωσιακή προκατάληψη κατά την οποία άνθρωποι με χαμηλές ικανότητες σε έναν τομέα υπερεκτιμούν τις ικανότητές τους στον τομέα αυτό, λόγω της ανικανότητάς τους να αναγνωρίσουν τις ίδιες τους τις ελλείψεις. Αν μπορούσαμε συγκρίνουμε το PR που νομίζουν ότι παίζουν οι παίκτες με το ακριβές PR τους θα βλέπαμε σημαντικές διαφορές σε αρκετές περιπτώσεις.

Ο συνδυασμός του φαινομένου αυτού με τη σατανικότητα των αποτελεσμάτων στο backgammon, οδηγεί αρκετούς παίκτες σε προσδοκίες μεγαλύτερες από ό,τι αξίζουν, με αποτέλεσμα συνήθως την ανυπομονησία, την απληστία ή/και την απογοήτευσή τους. Αν θέλεις να κάνεις ένα σημαντικό δώρο στον εαυτό σου όσον αφορά το backgammon (εκτός από το να λιώσεις στη μελέτη) **συμφιλίωσου με την ιδέα ότι είναι τόσο τυχερό**. Γνωρίζω από πρώτο χέρι

³ Η Εθνική Ελλάδος ποδοσφαίρου ξεκίνησε το τουρνουά του Ευρωπαϊκού Πρωταθλήματος 2004 με συντελεστή κατάκτησης του τροπαίου στα στοιχηματικά sites 151 (το θυμάμαι, επειδή αστεειυόμουν με έναν συνάδελφο να ποντάρουμε ένα ευρώ και τελικά το τσιγκουνευτήκαμε), που σημαίνει ότι υπολόγιζαν πως, αν η συγκεκριμένη διοργάνωση παιζόταν 151 φορές, η Ελλάδα θα κέρδιζε κατά μέσο όρο μία. Στο ποδόσφαιρο η τύχη παίζει πολύ μικρότερο ρόλο απ' όσο στο backgammon, αλλά είναι και εκεί παρούσα. Ακόμα κι αν θεωρήσουμε ότι η Εθνική Ελλάδος ήταν υποτιμημένη και ο πραγματικός συντελεστής ήταν π.χ. 101, τότε (με δεδομένο ότι το Ευρωπαϊκό Πρωτάθλημα ποδοσφαίρου διεξάγεται κάθε τέσσερα χρόνια) η Εθνική θα έπρεπε να κερδίσει μία φορά στους τέσσερις αιώνες.

ότι αυτό είναι εξαιρετικά δύσκολο, αλλά όσο πιο καλά το χωνεύεις και το συνειδητοποιήσεις, τόσο πιο υποφερτοί θα γίνουν οι αντιπάλοί σου και τόσο λιγότερο πικρές θα είναι οι ήττες και οι ζημιές⁴.

Η πλήρης συνειδητοποίηση της τυχαιότητας του backgammon και του πόσο αργά συλλέγουμε ικανό δείγμα σε αυτό εμπνέει υπομονή, αντικειμενικότητα και κυρίως **ψυχραιμία**.

Δεν μπορώ να τονίσω αρκετά το πόσο σημαντική είναι η ψυχραιμία. Στην κατάσταση αυτή, φιμώνεις το κομμάτι του εαυτού σου που φωνάζει «Αδικία! Έχω παίξει καλύτερα! Πήρε το too good και κινδυνεύω να το χάσω διπλό!». Το κάνεις να σκάσει, όχι γιατί δεν έχει δίκιο, αλλά επειδή δεν είναι παραγωγικό. Η γκρίνια δεν βοηθάει.

Ένα απλό κόλπο που πολύ συχνά δουλεύει καλά σ' αυτή την κατεύθυνση είναι το εξής: Τη στιγμή που εξελίσσεται άσχημα η παρτίδα και η καταστροφή αρχίζει να διαφαίνεται, δώσε στο αγανακτισμένο κομμάτι του εαυτού σου ένα μικρό περιθώριο να ξεσπάσει. Αυτό όμως πρέπει να γίνει συγκροτημένα και σύντομα. Πες του:

«Εντάξει, έχεις δίκιο. Ξέσπασε για λίγο».

Άσε εκείνο το κομμάτι σου να φωνάζει, αλλά από μέσα σου. Η δυνατή διαμαρτυρία (ακόμα και αν είσαι ο μόνος που θα την ακούσει επειδή παίζεις διαδικτυακά) είναι πολύ πιθανόν να φουντώσει την οργή σου, αντί να την ξεθυμάνει. Άφησε να περάσουν λίγα, ας πούμε πέντε, δευτερόλεπτα, στα οποία δεν κάνεις τίποτα παρά μόνο σκέφτεσαι πόσο άτυχος είσαι και πόσο κρίμα είναι και πόσο θέλεις να κόψεις το τάβλι, να μην ξανασχοληθείς ποτέ και πόσο ήσυχα θα ήταν να κάθεσαι μόνος σου σε μια βάρκα και να ψαρεύεις σε μια λίμνη ή να πίνεις τα ποτάκια σου με φίλους φλερτάροντας, σκέψου τα όλ' αυτά μέσα σε πέντε δευτερόλεπτα και μετά πες στον αγανακτισμένο εαυτό σου:

«Οκέι, φώναξε· σκάσε τώρα. Πρέπει να παίζω και πρέπει να παίζω σωστά».

Και κάν' το. Φίμωσε τη φωνή της διαμαρτυρίας και άρχισε να σκέφτεσαι πώς θα κρατηθείς από τις τελευταίες πιθανότητες που σου απομένουν, πώς θα μεγιστοποιήσεις τις όποιες ελπίδες σου για νίκη. Άρχισε να υπολογίζεις, να μετράς, να αποφασίζεις για τους σημαντικούς παράγοντες της θέσης, άρχισε τέλος πάντων να κάνεις οτιδήποτε θα έκανες αν δεν είχαν προηγηθεί οι τελευταίες τραγικές εξελίξεις και έβλεπες μπροστά σου απευθείας τη θέση σαν ένα κουίζ που προέκυψε στην παρτίδα κάποιου άλλου. Η παρτίδα σου και το ματς που παίζεις δεν έχουν τελειώσει. Δεν έχεις χάσει ακόμα.

Η ψυχραιμία, όταν δεν είναι περιστασιακή αλλά διαχρονική, προκαλεί την εκτίμηση και τον θαυμασμό των αντιπάλων, ιδιαίτερα των πιο έμπειρων που κατανοούν ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση οι περισσότεροι θα είχαν πεταχτεί μέχρι το ταβάνι, αλλά φυσικά ο σκοπός σου δεν είναι να εντυπωσιάσεις. Ένα μικρότερο επιπλέον κέρδος είναι η επίγνωσή τους ότι παίζουν ενάντια σε ένα ανθρώπινο ρομπότ, το οποίο επηρεάζεται όσο λιγότερο είναι δυνατόν από τις αναποδιές του παιχνιδιού. Δεν μπορούν να ελπίζουν στο σπάσιμο και την κατάρρευση του ηθικού σου, δεν μπορούν να περιμένουν ότι στη συνέχεια θα παίζεις χειρότερα επειδή θα προσπαθήσεις να ρεφάρεις, ή επειδή θεωρείς ότι δεν έχεις πια καμία ελπίδα.

Η ψυχραιμία είναι ακόμα πιο σημαντική στο money game, επειδή εκεί η διάρκεια του session μπορεί να είναι πολλές ώρες και το σκορ συνήθως δεν μηδενίζεται, οπότε η κατάσταση της βραδιάς είναι συνεχώς διαθέσιμη σε όλους, παίκτες και θεατές. Αν σπάσεις στο money game, η ζημιά δεν είναι το ματς ή τα χρήματα που παίζονται στον τελικό του τουρνουά. Η ζημιά απλά δεν είναι γνωστή, καθώς το μόνο ταβάνι που μπορείς να της βάλεις είναι να σηκωθείς από

⁴ Μικρή παρενέργεια: Κατ' αναλογία θα χαιρέσαι κάπως λιγότερο τις νίκες και τα κέρδη, αλλά αυτό είναι κάτι που συνηθίζεται πολύ πιο εύκολα.

το τραπέζι και να πεις αρκετά για σήμερα, αύριο θα είμαι πιο ήρεμος. Έχει χρειαστεί να το κάνω λίγες φορές και μόνο κερδισμένος βγήκα. Αν, αντίθετα, κρατηθείς στις γνώσεις σου, αγνοήσεις την τύχη, και συγκεντρωθείς σε όσα εξαρτώνται από σένα και μόνο, όπως το checker play και ο χειρισμός του βίδου, μπορούν να συμβούν εξελίξεις που μοιάζουν με θαύματα, όπως ένα comeback απέναντι σε τρεις αντιπάλους από τους -75 πόντους ήδη νωρίς το απόγευμα στους +24 στο τέλος της βραδιάς, σκορπώντας απογοήτευση σε όλους και έχοντας παράλληλα δώσει το διαχρονικό μήνυμα «μπορώ να βγαίνω από τον τάφο».

Όταν ένας παίκτης δεν καταφέρνει να ελέγξει τον εαυτό του, τα απανωτά χτυπήματα της ατυχίας φθείρουν όλο και περισσότερο την πανοπλία της ψυχραιμίας του και φτάνει μια στιγμή που, αν έχεις στήσει ένα καλό ψυχολογικό αντί, θα «ακούσεις» κάτι ανατριχιαστικό:

Κρακ.

Είναι ο ήχος που κάνει η ψυχολογία⁵ ενός παίκτη όταν σπάει. Είναι ένας πολύ εντυπωσιακός κρότος που έχω ακούσει με τα αυτιά του μυαλού μου πολλές φορές, τόσο σε ματς όσο και σε money. Όση περισσότερη εμπειρία μαζεύεις, τόσο πιο δυνατά ακούγεται και τόσο πιο καλά μπορείς να προσδιορίσεις πότε θα συμβεί η κατάρρευση.

Για παράδειγμα, φέρνω τρεις διπλές σε ένα μάζεμα και ανατρέπω την παρτίδα απέναντι σε έναν άπειρο παίκτη. Είναι ήδη υποψήφιος για να σπάσει. Στην επόμενη παρτίδα κερδίζω με 44 στην τελευταία ζαριά. Κρακ. Από κει και πέρα, δεν θα μου κάνει εντύπωση αν τον δω να βιδάρει στη δεύτερη ζαριά με ελάχιστο πλεονέκτημα και ξέρω ότι το take point του έχει χαλαρώσει ανεπανόρθωτα. Επίσης, γνωρίζω ότι για να στρώσει το παιχνίδι του θα χρειαστεί πολλούς κουβάδες ζάρι, γιατί τις πρώτες αρκετές εύνοιες της τύχης θα τις πετάξει εν μέρει στα σκουπίδια με το ριψοκίνδυνο παίξιμό του, απαιτώντας να ρεφάρει όσο πιο γρήγορα γίνεται. Βούτυρο στο ψωμί μου.

Η ψυχραιμία είναι πολύ σημαντική ακόμα και απέναντι στο καλό ζάρι. Το καλό ζάρι σου δίνει δύο απατηλές εντυπώσεις: πως μπορείς να παίζεις ό,τι σου κατέβει, επειδή «τα πάντα πιάνουν» και το ζάρι θα τα διορθώνει όλα, και πως αυτή η ευδαιμονία θα κρατήσει για πάντα.

Φυσικά, δεν είναι καθόλου έτσι. Η χαμένη equity είναι εξίσου χαμένη στις καλές θέσεις όπως και στις κακές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα στο άρθρο 4. Βίδος (σελ. 28) όπου από τη χαρά μας μετά τον τζόκερ λέμε redouble ενώ είναι too good. Η εύνοια της τύχης, μάλιστα, πρέπει να σε κάνει να είσαι ακόμα περισσότερο σε εγρήγορση για λάθη, επειδή το καλό ζάρι έχει την τάση να αυξάνει τις επιλογές σου: έχεις περισσότερες ευκαιρίες να πεις βίδο, έχεις περισσότερες διπλές που παίζονται με πολλούς τρόπους, έχεις περισσότερους τζόκερς που απαιτούν πλήρη εκμετάλλευση.

Και βέβαια, η Μεγάλη Κυρία μπορεί να αποσύρει την αγάπη της οποιαδήποτε στιγμή, και να είσαι βέβαιος ότι θα το κάνει γιατί απλά αυτή είναι η φύση της. Μπορεί να σε αποχαιρετήσει όταν κερδίζεις 12-0/13, όπως ακριβώς είχε εγκαταλείψει τον αντίπαλό σου μέχρι εκεί⁶. Κάνε οτιδήποτε περνάει από το χέρι και το μυαλό σου για να μην αποβεί αυτό μοιραίο.

⁵ Ενδίδω στη λανθασμένη χρήση της λέξης, όπως αυτή τείνει να καθιερωθεί ευρέως από αθλητές και προπονητές. Στην πραγματικότητα, αυτό που σπάει είναι το ηθικό, η διάθεση για μάχη, αλλά μαζί τους πάει περίπατο και ο ορθολογισμός (και ξέρουμε πόσο σημαντικό είναι αυτό από το πρώτο άρθρο, 1. Ο Μηδενικός Κανόνας) γι' αυτό χρησιμοποίηώ τον ευρύτερο, αν και ανακριβή όρο.

⁶ Υπάρχει μια ευρέως διαδεδομένη παρανόηση σχετικά με την κατανομή της τύχης στον χρόνο. Πολύ συχνά ακούμε να λέει κάποιος «Μεγάλη ατυχία, έχασα από 8-0/9». Μα, συγγνώμη, αλλά κάπως έφτασες σ' αυτό το σκορ, και προφανώς αυτό έγινε με μεγάλη τύχη. Δεν μπορείς να σχολιάζεις την τύχη μόνο από το σημείο που σου έστρεψε την πλάτη. Η τύχη δεν ενδιαφέρεται για το ποιον ευνοεί και πότε· η τύχη δεν ξέρει καν το σκορ, τα έπαθλα ή τους τίτλους. Το μόνο που τα συνδέει όλα αυτά είναι η ανθρώπινη ψυχολογία.

Οι περισσότεροι παίκτες, κυρίως στο money game, κάνουν steaming και από την ανάποδη, δηλαδή όπως ακριβώς χαλαρώνουν το παίξιμό τους και γίνονται υπερβολικά ριψοκίνδunami όταν χάνουν, έτσι σφίγγουν το παιχνίδι τους και γίνονται υπερβολικά συντηρητικοί όταν κερδίζουν. Θα δεις παίκτες να πηγαίνουν πάσο σε θέσεις που είναι ακόμα και no double, επειδή βλέπουν κάποιες ανεπαρκείς πιθανότητες διπλής ήττας και φοβούνται μήπως εξανεμιστούν τα μεγάλα μέχρι εκείνη τη στιγμή κέρδη τους. Θα δεις παίκτες να είναι μπροστά στο σκορ ή πολύ ψηλά στα συν στο money και να κρατάνε τον βίδο στη μεριά τους λες και ζυγίζει έναν τόνο. Μην αμφιβάλεις ούτε για μία στιγμή ότι η χαμένη equity λόγω συντηρητικότητας και φόβου στοιχίζει όπως ακριβώς και η χαμένη equity λόγω αγανάκτησης και υπερβολικού ρίσκου.

Ειδικά στο money game, οι παίκτες αντιδρούν έτσι επειδή έχουν μια εντελώς λανθασμένη αντίληψη του τι αποτελεί money session. Νομίζουν ότι money session είναι μια βραδιά όπου παίζονται 30, 50 ή 100 παρτίδες. Όχι. Οι μεμονωμένες αυτές παρτίδες είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους, οπότε το τρέχον σκορ (π.χ. +32 ο παίκτης Α, -10 ο παίκτης Β, -22 ο παίκτης Γ) δεν θα έπρεπε να συνδέει τη στρατηγική τους. Αν έχεις take, τότε πάρ' το κι ας είσαι +32. Αν έχεις πάσο, τότε άσ' το κι ας είσαι -22. Αυτό που πρέπει να συνειδητοποιήσεις (και δεν είναι εύκολο να το κάνεις αν δεν σου το πει κάποιος) είναι ότι, στο money game, δεν υπάρχουν διαφορετικά money sessions. Είναι όλα ένα. Όλα.

Σε όλη μας τη ζωή παίζουμε μόνο ένα και μόνο ένα συνεχές money session, με συχνά διαλείμματα για φαγητό, φιλίες, δουλειά, σχέσεις, σεξ, πόλεμο, επιστήμη, βία, τέχνη, διασκέδαση, αρρώστιες.

Ένα, μέχρι να το τελειώσει ο θάνατος. Μπορεί να αλλάζουν οι πόλεις, οι συνθήκες, οι αντίπαλοι, τα stakes, η ώρα, οι ηλικίες, η διάθεση, αλλά όλα τα money games αποτελούν ένα και μόνο συνεχές money session, επειδή δεν συνδέονται μεταξύ τους με το σκορ. Όταν βλέπεις, λοιπόν το χαρτί να γράφει -56 δίπλα από το όνομά σου, στην πραγματικότητα δεν χάνεις 56 πόντους, απλά χρωστάς τόσους. Στην πραγματικότητα χάνεις ή κερδίζεις το σύνολο των πόντων που έχεις χάσει ή κερδίσει από τη μέρα που έπαιξες για πρώτη φορά money game. Αν αυτό είναι ικανοποιητικά θετικό, η σκέψη αυτή θα σε βοηθήσει πολύ να συνεχίσεις τη συγκεκριμένη βραδιά να παίζεις χωρίς συναισθημα. Αν είναι αρνητικό, τότε μάλλον πρέπει να σταματήσεις και να πας για ένα σινεμά, να διαβάσεις ένα βιβλίο, ή να πεις μια μπίρα. Όχι σήμερα, για πάντα. Εκτός αν δεν σε ενοχλεί να ξέρεις ότι χάνεις και θεωρείς τα ποσά ανεκτά και εύλογα σε σχέση με τη διασκέδασή που παίρνεις από το παιχνίδι⁷.

Σε όλα τα παραπάνω υπάρχει μια πολύ κρίσιμη λεπτομέρεια που πιθανόν να έχεις ήδη μυριστεί. Ότι έχω πει περί ψυχολογίας ρομπότ και περί του ότι παίζουμε ανεξάρτητα από την τύχη και από το σκορ (στο money) ισχύουν μόνο για σένα. Η ψυχολογία των αντιπάλων είναι μια

⁷ Εξυπακούεται ότι πρέπει να κρατάς λεπτομερές αρχείο για τα πάντα (αντίπαλοι, ματς, ημερομηνίες, buy-in, έπαθλα) και ειδικά για τα money game. Το δικό μου ξεκινάει από το Νοέμβριο του 1997, όταν κάθισα για πρώτη φορά μπροστά στο board. Δεν ξέρω κανέναν άλλο να το κάνει. Κάποιοι κρατάνε αρχείο των χρηματικών ροών. Δεν αρκεί, ειδικά στο money. Πρέπει να ξέρεις από ποιους χάνεις και πόσα, και ποιους κερδίζεις και πόσο. Μην εμπιστεύεσαι τη μνήμη και την κρίση σου. Και οι δύο κάνουν ό,τι μπορούν για να σου εξωραΐζουν την κατάσταση.

εντελώς διαφορετική ιστορία. Αυτό συμβαίνει επειδή οι αντίπαλοι θα παίζουν κάθε άλλο σαν ρομπότ, επιτρέποντας στην τύχη να επεμβαίνει στις αποφάσεις τους. Οι αντίπαλοι μπορεί να πιστεύουν σε ένα κάρο ανυπόστατα πράγματα και δοξασίες, όπως ότι το ζάρι έχει μνήμη, ότι η γυναίκα τους, που μόλις τους πήρε τηλέφωνο, είναι γρουσουζιά, ότι όποτε έρχεται η όμορφη σερβιτόρα εκτός από τους καφέδες φέρνει και γούρι, ή μπορεί να ενδιαφέρονται πάρα πολύ να κλείσουν τη βραδιά στα συν, έστω και +1. Την ίδια στιγμή που πρέπει να προσπαθείς να αγνοείς κατά πόσο η τύχη σε ευνοεί ή όχι, την ίδια αυτή στιγμή πρέπει να έχεις πλήρη συναίσθηση του πώς η τύχη επηρεάζει το παιχνίδι του αντιπάλου. Πώς θα το κάνω, αυτό; ρωτάς. Πώς θα αγνοώ και θα παρακολουθώ την τύχη ταυτόχρονα; Είσαι τρελός;

Ναι. Είμαι σχιζοφρενής και το ίδιο πρέπει να γίνεις κι εσύ.

Όταν πέφτουν μερικοί μαζεμένοι τζόκερ ή όταν κάποιος κερδίζει ή χάνει πολλές παρτίδες στη σειρά ή το σκορ ξεφύγει ξαφνικά ή σκάσει το μεγάλο game με τους πολλούς πόντους, τότε πρέπει να σηκώσεις ψηλά τις κεραίες της σχιζοφρένειας και να σκεφτείς με δύο μυαλά συγχρόνως, κάπως έτσι:

Ο εαυτός σου: Πωπω, πάλι τζόκερ φέραμε! Τέλεια!

Εσύ: Βρες τη σωστή κίνηση και αγνόησε. Πώς θα επηρεάσει τον αντίπαλο αυτό;

Ο εαυτός σου: Τι σημασία έχει; Αφού ό,τι και να παίζουμε πιάνει!

Εσύ: Έχει όλη τη σημασία του κόσμου. Νομίζω ότι θα αρχίσει τα χαλαρώνει τα take του.

Ο εαυτός σου: Τι μας νοιάζει; Αφού απόψε έχουμε ζάρ-

Εσύ: Σιωπή! Πρόσεχέ τον και ειδοποίησέ με όταν πλησιάζει να σπάσει.

Ή έτσι:

Ο εαυτός σου: Πωπω, πάλι αντιτζόκερ φέραμε! Την πατήσαμε.

Εσύ: Βρες τη σωστή κίνηση και αγνόησε. Πώς θα επηρεάσει τον αντίπαλο αυτό;

Ο εαυτός σου: Τι σημασία έχει; Αφού ό,τι και να παίζουμε θα χάσουμε!

Εσύ: Έχει όλη τη σημασία του κόσμου. Νομίζω ότι θα αρχίσει τα σφίγγει τα take του.

Ο εαυτός σου: Τι μας νοιάζει; Αφού απόψε το ζάρι μας είναι χάλ-

Εσύ: Σιωπή! Πρόσεχέ τον και ειδοποίησέ με όταν αρχίσει να φοβάται.

Η αλλαγή στην παικτική συμπεριφορά των αντιπάλων συνεπάγεται μια επιπλέον παραμόρφωση των παράθυρων βίδου, πέραν από εκείνες που προκαλεί η διαφορά στο σκορ και στη δυναμικότητα (δες παρακάτω).

Για παράδειγμα, σε μια θέση που κανονικά το take point είναι 25%, ένας παίκτης ο οποίος έχει χαλαρώσει (δηλ. έχει γίνει πιο επιθετικός) μπορεί να μπει και με μόλις 20%, οπότε εσύ δεν χρειάζεται να ρισκάρεις λέγοντας βίδο όπως συνήθως και μπορείς να περιμένεις η θέση σου να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο, γιατί η πιθανότητα να χάσεις το market είναι μειωμένη. Το κέρδος που έχεις είναι ότι η χαλάρωση του take point του σου επιτρέπει να ρισκάρεις λιγότερο, αφού οι βίδοι που θα δίνεις θα είναι από θέσεις με καλύτερες για σένα πιθανότητες νίκης, ενώ θα κάνει και αρκετά λανθασμένα take.

Κατά παρόμοιο τρόπο, στην ίδια θέση ένας παίκτης ο οποίος έχει σφίξει (δηλ. έχει γίνει πιο συντηρητικός) μπορεί να πάει πάσο ακόμα και με 30%, οπότε εσύ πρέπει να πεις βίδο νωρίτερα απ' ό,τι συνήθως και δεν χρειάζεται να περιμένεις η θέση σου να βελτιωθεί περισσότερο. Εδώ το κέρδος που θα έχεις είναι ότι το σφίξιμο του take point του θα τον κάνει να

πάει αρκετές φορές λανθασμένα πάσο, μερικές ακόμα και σε θέσεις που κανονικά εσύ δεν θα είχες βίδο.

Εσύ παίζε σαν ρομπότ.

Οι αντίπαλοι, όμως, παραμένουν άνθρωποι.
Εκμεταλλεύσου τις αδυναμίες τους.

Θα κλείσω με το ποιηματάκι μου. Κάθε φορά που είμαι έτοιμος να πάω στον αγωνιστικό χώρο, πριν βγω από το αυτοκίνητο ή από το δωμάτιο του ξενοδοχείου, λέω στον εαυτό μου λίγες φράσεις που πάνε κάπως έτσι:

Παίζω ήρεμα, ήσυχα, αργά και δεν βιάζομαι. [...] Δεν μιλάω, δεν απαντώ, δεν προκαλώ, δεν προκαλούμαι. Αν χάνω, είναι φυσιολογικό. [...]

Στο [...] παρεμβάλλω μία ή δύο φράσεις τεχνικού περιεχομένου, όχι πάντα τις ίδιες, που συνήθως έχουν να κάνουν με προσαρμογές (δες παρακάτω) έναντι συγκεκριμένων αντιπάλων (αν τους ξέρω από πριν) ή έναντι του μέσου όρου των αντιπάλων που περιμένω να αντιμετωπίσω. Στο δεύτερο [...] συνήθως κλείνω με κάτι ξεσηκωτικό / εμψυχωτικό, το οποίο δεν είναι δημοσιεύσιμο λόγω της σεξουαλικής φύσης του.

Το ποιηματάκι με βοηθάει να ηρεμήσω, να μειώσω την ένταση, να καθορίσω τον τρόπο με τον οποίο θα επιδιώξω τους στόχους μου. Με βοηθάει επίσης να απολαύσω περισσότερο τις επόμενες ώρες. Αν θέλεις να υιοθετήσεις την ιδέα, μπορείς να συμπληρώσεις τα κενά με δικές σου προτάσεις, αλλά όσες έχω γράψει τις θεωρώ απαραίτητες.

Σε κάθε περίπτωση, με ποιηματάκι ή χωρίς, μπες στον αγωνιστικό χώρο με τη μεγαλύτερη δυνατή ηρεμία, το λιγότερο δυνατό άγχος και την καλύτερη διάθεση να ευχαριστηθείς το παιχνίδι.

3. Μπλόφες

Όπως έχουμε πει, στο backgammon πρακτικά όλη η πληροφορία είναι διαθέσιμη σε όλους: Το μήκος του ματς, το σκορ, ο χρόνος του κάθε παίκτη, οι θέσεις των πούλιων, η θέση και το ύψος του βίδου, οι ενδείξεις των ζαριών. Αν οποιοδήποτε από αυτά τα στοιχεία ήταν κρυμμένο από τον αντίπαλο θα μιλούσαμε για ένα πολύ διαφορετικό παιχνίδι, όμως δεν είναι, κι αυτό κάνει το backgammon ένα παιχνίδι σχεδόν πλήρους πληροφόρησης.

Οι μόνες σημαντικές πληροφορίες που αποκρύπτονται, εκτός από τις μελλοντικές ζαριές, είναι η δυναμικότητα των δύο αντιπάλων (και λέω και των δύο επειδή πολλές φορές οι παίκτες εκτός από τη δυναμικότητα του αντιπάλου δεν ξέρουν ούτε τη δική τους!) και τα take point τους, και ακόμα κι αυτές δεν είναι πάντα άγνωστες.

Η ελεύθερη πρόσβαση στην πληροφορία κάνει την μπλόφα στο backgammon πολύ λιγότερο ελκυστική και κερδοφόρα απ' ό,τι σε άλλα παιχνίδια ελλιπούς πληροφόρησης, όπως το

πόκερ⁸. Επίσης, επειδή στη συντριπτική πλειονότητα των περιπτώσεων η μπλόφα αφορά τον βίδο και συγκεκριμένα τα take points, είναι εξαιρετικά δύσκολο για έναν αδύναμο παίκτη να μπλοφάρει επιτυχημένα απέναντι σε έναν ισχυρότερό του. Ακόμα και το αντίθετο δεν είναι εύκολο και συχνό. Ας δούμε γιατί. Οι μπλόφες που μπορείς να κάνεις είναι λίγο πολύ οι εξής:

1. Αν ο αντίπαλος έχει πάσο, να παίζεις θέατρο σχετικά με το αν είναι βίδος με το να κάθεσαι και να κάνεις πως σκέφτεσαι αναποφάσιτος, ενώ στην πραγματικότητα παρακαλάς μέσα σου να το πάρει όταν τελικά θα βιδάρεις.
2. Αν ο αντίπαλος έχει take, να δείξεις υπερβολική αυτοπεποίθηση ώστε να προκαλέσεις ένα λανθασμένο πάσο. Αυτό συνήθως γίνεται με τον μάλλον γελοίο τρόπο του να πεις βίδο γρήγορα και εμφατικά, π.χ. χτυπώντας τον βίδο στο board. Μεγάλη προσοχή, επειδή η αξιοπρέπεια σου αξίζει πολύ περισσότερο από έναν επιπλέον πόντο: Αν ο αντίπαλος δεν πέσει στην παγίδα και πάρει κανονικά τον βίδο, το μόνο που θα έχεις καταφέρει είναι να φανείς γελοίος και άσχετος με το πώς πρέπει να φέρεσαι στη διάρκεια της παρτίδας. Αν πρόκειται για money game, λίγο το κακό, αλλά σε ματς, και ιδιαίτερα εναντίον άγνωστου αντίπαλου ή/και παρουσία θεατών, δεν θα είναι καθόλου όμορφη σκηνή. Το να δώσεις βίδο γρήγορα εντάζει, αλλά γενικά δεν συστήνω καθόλου το χτύπημα του κύβου.
3. Αν ο αντίπαλος βιδάρει ωρίς, πριν το πάρεις, να σκεφτείς αρκετή ώρα κάνοντας τον προβληματισμένο, σαν να είναι ακριβώς στο όριο, ίσως και πάσο. Το σκεπτικό μιας τέτοιας μπλόφας δεν αφορά αυτή την παρτίδα, όπου ο αντίπαλος έχει ήδη κάνει το λάθος, αλλά τις επόμενες. Ελπίζεις με αυτό το θέατρο να τον δελεάσεις να ξαναπεί βίδο τόσο ωρίς σε επόμενη παρτίδα.
4. Να βιδάρεις σε θέση που δεν έχεις βίδο (και δεν είσαι too good) αν ξέρεις ότι ο αντίπαλος έχει αυξημένη πιθανότητα να πάει πάσο. Συνδυάζεται με το (2), αλλά τότε χρειάζεται ακόμα περισσότερο θράσος. Επειδή εδώ πρόκειται να κάνεις εν γνώσει σου λάθος, θα πρέπει να ζυγίσεις τις πιθανότητες, αφού σχεδόν ποτέ δεν θα είσαι σίγουρος για το πάσο του. Το ζητούμενο είναι το λανθασμένο πάσο του να είναι τόσο μεγάλο και τόσο πιθανό που να δικαιώνει τον λανθασμένο βίδο σου. Το XG σε κάθε βίδο αποδίδει (κάτω αριστερά στο πινακάκι αξιολόγησης) ένα νούμερο που δείχνει το μίνιμουμ ποσοστό λανθασμένων αντιδράσεων του αντίπαλου, ώστε να δικαιωθεί η δική σου λανθασμένη απόφαση. Θα πρέπει να έχεις μια καλή εκτίμηση αυτής της πιθανότητας πριν αποτολμήσεις κάτι τέτοιο.
5. Να βιδάρεις σε θέση που είσαι too good αν ξέρεις ότι ο αντίπαλος έχει αυξημένη πιθανότητα να κάνει take. Συνδυάζεται με το (1). Παρόμοια με το (4), το ζητούμενο είναι το λανθασμένο take του να είναι τόσο μεγάλο και τόσο πιθανό που να δικαιώνει τον λανθασμένο βίδο σου.
6. (Μόνο για money game) Να βιδάρεις σε θέση που δεν έχεις βίδο (και δεν είσαι too good) αν ξέρεις ότι ο αντίπαλος θα το πάρει beaver⁹. Εδώ το θέμα είναι να

⁸ Και, όπως ανέφερα σε προηγούμενο κεφάλαιο, ακόμα και η μπλόφα στο πόκερ είναι υπερεκτιμημένη και δεν έχει την αποτελεσματικότητα που νομίζει ο πολύς κόσμος.

⁹ Θυμίζω ότι beaver είναι η αποδοχή του βίδου (take) που συνοδεύεται με διπλασιασμό αυτού. Π.χ. ο παίκτης A βιδάρει στο 2 και ο παίκτης B όχι μόνο παίρνει τον βίδο, αλλά τον γυρνάει στο 4 και τον κρατάει στην κατοχή του, έτσι που αν βιδάρει αργότερα εκείνος, η τιμή του κύβου θα πάει στο 8. Επιτρέπεται, κατόπιν συμφωνίας, μόνο στα money games, και το beaver είναι (χονδρικά) σωστό αν ο παίκτης B είναι φαβορί να κερδίσει την παρτίδα (για την ακρίβεια όταν έχει θετική cubeful equity μετά την αποδοχή του βίδου). Φυσικά, αυτό σημαίνει ότι ο βίδος ήταν μεγάλο σφάλμα (θεωρητικά υπάρχουν ελάχιστες θέσεις όπου ένα Double / Beaver θα ήταν σωστό).

εκτιμήσεις ότι το λανθασμένο beaver του θα είναι μεγαλύτερο λάθος (σε σχέση με το απλό take που θα ήταν σωστό) από τον λανθασμένο βίδο σου. Συνήθως πιάνει με αντιπάλους που δεν ξέρουν πότε πρέπει να πάρουν beaver και νομίζουν ότι πρέπει να το κάνουν όταν δουν έναν απλά κακό βίδο.

7. (Μόνο για money game) Να βιδάρεις σε θέση που είσαι too good αν ξέρεις ότι ο αντίπαλος θα το πάρει beaver. Τι να σου πω. Αν το ζήσεις αυτό, σε παρακαλώ στείλε μου τη θέση έστω και χωρίς το όνομα του ήρωα. Το too good / beaver, το όνειρο κάθε παίκτη money game, είναι το μοναδικό είδος λάθους που δεν έχω δει ποτέ στη ζωή μου.

Δύο κρίσιμες παρατηρήσεις:

Όπως καταλαβαίνεις από τις παραπάνω περιγραφές, οι μπλόφες στο backgammon πολύ συχνά συνδυάζονται με steaming, την κατάσταση δηλαδή αυτή κατά την οποία ο αντίπαλος έχει σπάσει, έχει χάσει την αντικειμενικότητά του και επιτρέπει στα συναισθήματά του (αγανάκτηση, οργή, θυμός, φόβος, δισταγμός, άγχος κλπ.) να παραμορφώνουν τα παράθυρα του βίδου, πέρα από το φυσιολογικό και αναμενόμενο.

Και μην προσπαθείς να μπλοφάρεις εναντίον ισχυρότερων αντιπάλων. Επειδή η πληροφορία είναι σχεδόν όλη εκεί και οι μπλόφες προϋποθέτουν πάντα καλύτερη κατανόηση της θέσης και των παραθύρων βίδου από τον αντίπαλο, πολύ σπάνια θα πιάσουν τέτοιες παγίδες ενάντια σε παίκτες με μεγαλύτερη πείρα και βαθύτερη γνώση του παιχνιδιού. Επίσης, όλες οι μπλόφες προϋποθέτουν ο αντίπαλος να σέβεται την εκτίμησή σου για τη θέση και να τη λαμβάνει σοβαρά υπόψη του στην απόφασή του. Αλλά, χωρίς καμία παρεξήγηση, να ξέρεις πως έναν ισχυρότερο από σένα αντίπαλο σπάνια τον νοιάζει η εκτίμησή σου για τη θέση, αν δε είναι και world class, δεν πρόκειται να ενδιαφερθεί γι' αυτήν ακόμα κι αν δεν ξέρει τη διαφορά δυναμικότητάς σας, επειδή (α) γνωρίζει ότι οι world class είναι λίγοι και μάλλον δεν είσαι ένας από αυτούς και (β) σε έχει δει να παίζεις μέχρι εκεί και ξέρει με μεγάλη σιγουριά ότι δεν είσαι ένας από αυτούς. Το πιο συνηθισμένο αποτέλεσμα, λοιπόν, θα είναι να γίνεις γραφικός, ή ακόμα και προσβλητικός, και στην καλύτερη περίπτωση να χάσεις χρόνο, ενέργεια και αυτοσυγκέντρωση που διαφορετικά δεν θα σπαταλούσες, ενώ στη χειρότερη να πέσεις στην ίδια σου την παγίδα και να χάσεις επιπλέον πόντους.

Εντελώς οριακά μπορείς να δοκιμάσεις κάποιες από αυτές τις μπλόφες εναντίον αντιπάλων παρεμφερούς δυναμικότητας με τη δική σου, κι αυτό μόνο αν ξέρεις ότι σε κάποιον συγκεκριμένο τομέα (π.χ. blitz) έχουν σαφώς χειρότερη αντίληψη από σένα.

Οπότε τι μας μένει;

Μπλόφαρε με φειδώ και πολύ προσεκτικά, μόνο όταν ο αντίπαλος είναι σαφώς κατώτερης δυναμικότητας και εκτιμάς με αρκετή σιγουριά ότι, στον συγκεκριμένο τύπο θέσης, το δικό του λάθος είναι πολύ πιθανό και θα είναι μεγαλύτερο από τη δική σου μπλόφα.

Τέλος, υπάρχουν λίγες σπάνιες στιγμές όπου μπορείς να μπλοφάρεις και με τα πούλια, και οι οποίες συνήθως αφορούν επιλογές ανάμεσα στο να αφήσεις ή να μην αφήσεις επιπλέον

βολές ή να χτυπήσεις ή όχι. Το ζητούμενο τότε είναι να αποτρέψεις στην επόμενη ζαριά έναν σωστό βίδο του αντιπάλου ή, πιο σπάνια, να προκαλέσεις έναν λανθασμένο. Και εδώ πρέπει να δοκιμάζεις τέτοιες μπλόφες μόνο απέναντι σε υποδεέστερους παίκτες. Πάντως, επειδή αντίθετα με τον βίδο που είναι καθαρά επιλογή του παίκτη οι κινήσεις των πουλιών υπαγορεύονται από τα ζάρια, δηλαδή την τύχη, οι μπλόφες με τα πουλία είναι πολύ πιο σπάνιες, εξαιρετικά δύσκολο να ανιχνευτούν σωστά και ακόμα πιο δύσκολο να δουλέψουν προς όφελός σου. Αν δεν πλησιάζεις να γίνεις world class παίκτης, μπορείς να τις αφήσεις στην άκρη και να αφοσιωθείς στο να βρίσκεις κάθε φορά την πιο σωστή κίνηση που μπορείς.

3. Προσαρμογές

Σε οτιδήποτε έχω πει μέχρι εδώ, όσον αφορά το σωστό παίξιμο, και κυρίως τις αποφάσεις βίδου, αποσιωπούσα μία εξαιρετικά σημαντική παραδοχή: θεωρούσα ότι οι παίκτες, δηλαδή κι εσύ ο αντίπαλος, είσατε της ίδιας δυναμικότητας. Αυτό έγινε επίτηδες, επειδή, όπως είδες, ο χειρισμός του βίδου είναι εξαιρετικά περίπλοκη υπόθεση ακόμα και έτσι. Ώρα να βάλουμε την τελευταία πινελιά.

Συνήθως οι παίκτες δεν είναι ισοδύναμοι. Σχεδόν πάντα υπάρχει μια διαφορά δυναμικότητας μεταξύ των αντιπάλων, αρκετές φορές σημαντική. Αυτό, όπως είναι φυσικό, δίνει ένα πλεονέκτημα στον ισχυρότερο παίκτη, ο οποίος αναμένεται στατιστικά να κάνει λιγότερα λάθη στη διάρκεια του ματς, ενώ ο πιο αδύναμος παίκτης στατιστικά, για κάθε κίνηση που παίζεται, πετάει περισσότερη equity απ' όση ο ισχυρότερος.

Ας υποθέσουμε ότι γνωρίζεις πως σε ένα ματς είσαι ο πιο αδύναμος παίκτης. Και ας υποθέσουμε (με μεγάλη φαντασία) ότι ειδικά γι' αυτό τουρνουά, επιτρέπεται, εφόσον το θέλει οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες, η νίκη σε ένα ματς να κριθεί σε μόλις μία ζαριά, π.χ. ποιος θα φέρει το μεγαλύτερο νούμερο. Τότε θα είχες να επιλέξεις ανάμεσα στο να παίζεις το ματς με μειονέκτημα (αφού ο αντίπαλος είναι ισχυρότερος και θα κάνει λιγότερα λάθη) και στο να «παίζεις» το ματς σε μια ζαριά, όπου θα έχεις προφανώς 50% πιθανότητα να κερδίσεις. Εξυπακούεται ότι θα έπρεπε να επιλέξεις το δεύτερο.

Αν και τέτοιος κανονισμός δεν υφίσταται, κάθε σημαντική μείωση στον αριθμό των αποφάσεων (checker και βίδου) θα αποδυνάμωνε το πλεονέκτημα του ισχυρού αντιπάλου σου. Για παράδειγμα, αν μπορούσες να παίζεις όλο το ματς σε μία και μόνη παρτίδα, π.χ. με τον βίδο στο 16 από σκορ 0-0/13, τότε θα είχατε πολύ λιγότερες κινήσεις να παίζετε, άρα ο αντίπαλός σου θα είχε πολύ λιγότερες ευκαιρίες να αποδείξει την ανωτερότητά του, κι εσύ θα διέτρεχες πολύ μικρότερο κίνδυνο να πετάξεις περισσότερη equity από εκείνον.

Μολονότι σπάνια θα έχεις τέτοια ευκαιρία, μπορείς να προσπαθήσεις να μειώσεις τον αριθμό των παρτίδων στις οποίες θα ολοκληρωθεί το ματς. Αυτό γίνεται βγαίνοντας λίγο έξω από το παράθυρο βίδου, δηλαδή λέγοντας βίδο λίγο πιο νωρίς απ' ό,τι πρέπει και αποδεχόμενος κάποιους βίδους οι οποίοι μπορεί να είναι λίγο πάσο. Έτσι, με τους λίγο γρήγορους βίδους σου θα σιγουρευτείς ότι δεν πρόκειται να χάσεις το market στις παρτίδες που το ζάρι σου έχει δώσει πλεονέκτημα, και με τα λίγο χαλαρά take σου θα αποφύγεις να παίζεις επιπλέον παρτίδες, αφού περισσότεροι πόντοι θα κριθούν στις παρτίδες που παίρνεις τον βίδο.

Το αντίθετο ακριβώς θα πρέπει να επιδιώξει ο αντίπαλός σου, με δεδομένο ότι γνωρίζει τη διαφορά δυναμικότητάς σας. Θα πρέπει να προσπαθήσει το ματς να κριθεί σε πολλές παρτίδες και πολλές αποφάσεις. Αυτό θα το κάνει λέγοντας βίδο λίγο πιο αργά, ώστε να έχει

αυξημένες πιθανότητες να πάρει την παρτίδα και μειωμένες πιθανότητες να βρεθεί αντιμέτωπος με έναν πολύ πιεστικό ρεβίδο, και πηγαίνοντας πάσο λίγο πιο γρήγορα. Ήδη θα παρατηρείς ότι ο ισχυρότερος παίκτης τείνει να συμπεριφέρεται κατά κάποιον τρόπο σαν να είναι λίγο μπροστά στο σκορ.

Να ένα τυπικό παράδειγμα:

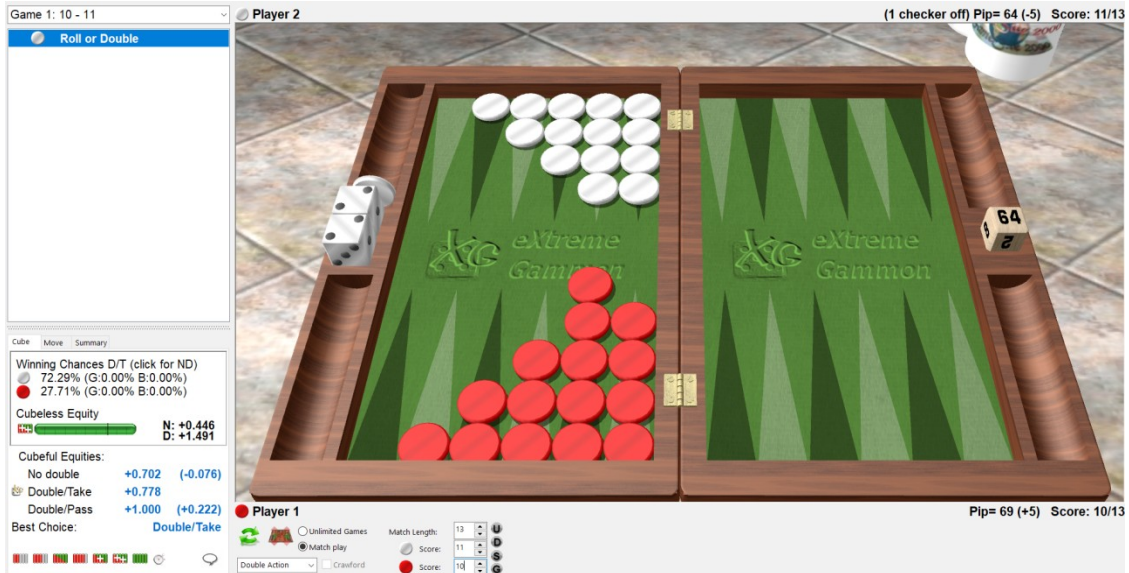


Εδώ ο λευκός έχει έναν πολύ ισχυρό ρεβίδο, ακριβώς πάνω στο όριο του take / pass (25% επειδή πρόκειται για την τελευταία ζαριά, άρα ο βίδος θα είναι νεκρός). Αν ο κόκκινος θεωρεί ότι είναι καλύτερος παίκτης από τον λευκό, τότε πρέπει να πάει πάσο, ώστε σ' αυτήν την παρτίδα να κριθούν λιγότεροι πόντοι και έτσι να μεγιστοποιήσει τον αριθμό των αποφάσεων μέχρι το τέλος του ματς. Αν, αντίθετα, ο κόκκινος θεωρεί ότι είναι χειρότερος παίκτης από τον λευκό, τότε πρέπει να πάρει τον βίδο (take) ώστε στην παρτίδα αυτή να κριθούν περισσότεροι πόντοι και έτσι να ελαχιστοποιήσει τον αριθμό των αποφάσεων μέχρι το τέλος του ματς.

Εδώ η προσαρμογή ήταν εύκολη και δεν στοίχιζε καθόλου, γιατί στην πραγματικότητα δεν βγήκαμε έξω από το παράθυρο βίδου, δεν πήραμε δηλαδή μια εν γνώσει μας λανθασμένη απόφαση, δεν απομακρυνθήκαμε από το Nash equilibrium, την βέλτιστη δηλαδή δράση. Στην πράξη, οι προσαρμογές σχεδόν πάντα στοιχίζουν σε PR.

Αν σ' αυτό το σημείο σκέφτεσαι πόσο δύσκολο είναι το backgammon, περίμενε λίγο.

Χωρίς να είναι τυπικό, θα δώσω ένα κάπως ακραίο παράδειγμα για το πόσο μπορεί ένας έμπειρος παίκτης να αποκλίνει από το ιδανικό παίξιμο και παρόλ' αυτά να βγει κερδισμένος.



Εδώ ο λευκός προηγείται 2-away 3-away και δίνει έναν σωστό βίδο. Το take point του κόκκινου είναι¹⁰ 25%. Αυτό κανονικά θα σήμαινε ότι ο κόκκινος, με σχεδόν 28% πιθανότητες να κερδίσει την παρτίδα και το ματς (λόγω του αυτόματου redouble), θα είχε ένα πολύ εύκολο και τεράστιο take.

Όμως ας υποθέσουμε ότι ο κόκκινος γνωρίζει ότι είναι σαφώς καλύτερος από τον λευκό. Τόσο καλύτερος που εκτιμά ότι έχει 55% πιθανότητα να κερδίσει μια οποιαδήποτε παρτίδα χωρίς βίδο. Προσοχή, όχι ματς, μεμονωμένη παρτίδα.

Τι σημαίνει αυτό το τόσο μεγάλο πλεονέκτημα; Ότι αν ο κόκκινος πάει πάσο εδώ, αφήνοντας τον λευκό να προηγηθεί με 12*-10/13, τότε θα πρέπει (αγνοώντας το πιθανό free drop του λευκού) για να κερδίσει το ματς, να κερδίσει την παρτίδα Crawford (μονή ή διπλή έχει αμελητέα σημασία) και να κερδίσει την παρτίδα post-Crawford, είτε απλή από το 12-12/13, είτε βιδαρισμένη από το 12-11/13. Δηλαδή, αν πάει τώρα πάσο, θα χρειάζεται δύο νίκες, τις οποίες έχει πιθανότητα να τις πετύχει (λόγω του πλεονεκτημάτος του) $0,55 \times 0,55 = 0,3025$ ή 30,25%.

Άρα αν πάει πάσο θα έχει 30,25% να κερδίσει το ματς, ενώ αν κάνει take εδώ θα έχει μόνο 27,71% (πρόσεξε ότι η θέση είναι καθαρό μάζεμα, οπότε ο κόκκινος δεν μπορεί να ελπίζει σε περισσότερα λάθη από τον λευκό που είναι ο χειρότερος παίκτης).

Μαγική εικόνα: Αν ο κόκκινος κάνει το «σωστό» θα χάσει 2,5% πιθανότητες να κερδίσει το ματς, πράγμα που ισοδυναμεί με ένα τεράστιο σφάλμα. Αν αντίθετα παίξει το «λάθος», θα πληρώσει το PR του με ένα θεωρητικό σφάλμα 0,222, αλλά ποιος νοιάζεται για το PR; Στην πράξη θα έχει μεγιστοποιήσει τις πιθανότητές του να κερδίσει το ματς.

Αν σ' αυτό το σημείο είσαι πλέον σίγουρος ότι το backgammon είναι κάτι εξαιρετικά δύσκολο, περίμενε. Περίμενε λίγο.

Φυσικά στο παράδειγμα αυτό όλο το ζήτημα είναι πόσο καλά μπορεί κανείς να εκτιμήσει από τη μία τις πιθανότητες που έχει στην θέση που εξετάζει (27,71%) και από την άλλη το πλεονέκτημά του. Το 55% σε κάθε μεμονωμένη παρτίδα που ανέφερα είναι ένα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα και είναι εξαιρετικά δύσκολο να εκτιμηθεί.

Οι προσαρμογές που κάνουν συνήθως οι παίκτες δεν είναι τόσο εντυπωσιακές. Πιο πολύ βρίσκουν εφαρμογή σε μικρά ηθελημένα λάθη ή σε θέσεις όπου οι γνώσεις μας μας αφήνουν

¹⁰ Όπως ξέρουμε απέξω από τους πίνακες του άρθρου 4.Βίδος, τους οποίους φοβάμαι ότι ακόμα δεν έχεις αποστηθίσει.

στο όριο και τότε η διαφορά δυναμικότητας χρησιμοποιείται ως το πούπουλο που κάνει την πλάστιγγα να γείρει από τη μία ή την άλλη πλευρά.



Δεν ισχυρίζομαι ότι σ' αυτή τη θέση ήξερα αν είμαι μέσα ή έξω από το παράθυρο βίδου, αλλά ο αντίπαλος ήταν πολύ πιο αδύναμος και αποφάσισα να περιμένω. Το ίδιο θα έκανα και αν ήξερα ότι το no double είναι λάθος για 0,041. Δεν έχω λόγο να ρισκάρω τον διπλασιασμό της παρτίδας. Περιμένω να γίνω καλύτερος και, επιπλέον, ένας τόσο πιο αδύναμος αντίπαλος μπορεί να μου κάνει δώρο αργότερα ένα λανθασμένο take.

Ένα ηλιόλουστο πρωί του Σεπτεμβρίου του 2015, μετά τη λήξη του Πανερωπαϊκού Πρωταθλήματος Εθνικών Ομάδων στη Βουδαπέστη, πίναμε καφέ στην πλευρά της πανέμορφης Πέστης με τους συγγραφείς της νέας σειράς βιβλίων “Backgammon”, τον αείμνηστο Γιώργο Κλείτσα και τον Χρίστο Γρούτσο, περιμένοντας να πάμε στο αεροδρόμιο. Φάγαμε ένα σημαντικό μέρος του καφέ και του μεσημεριανού γεύματος συζητώντας για τις προσαρμογές (αγαπημένο θέμα του Γιώργου) και το μόνο που καταφέραμε ήταν να συμφωνήσουμε ότι το θέμα είναι εξαιρετικά πολύπλοκο και δεν βγάζουμε άκρη. Γιατί; Επειδή, υπάρχουν δύο σημαντικά αλλά:

Ας υποθέσουμε ότι, απέναντι σε έναν καλύτερο αντίπαλο, σκέφτεσαι να πεις λίγο πρόωρο βίδο. Περιμένεις να έχεις το κέρδος που περιγράψαμε πιο πάνω (θα παιχτούν λιγότερες παρτίδες και συνεπώς θα παρθούν λιγότερες αποφάσεις στο ματς) υπάρχει όμως μια λεπτομέρεια: από τη στιγμή που ο βίδος πάει στο 2, τα όποια λάθη κάνετε και οι δύο από κει και πέρα μετράνε διπλά¹¹. Και επειδή είσαι ο χειρότερος παίκτης, αν η θέση έχει έστω και μια μικρή πολυπλοκότητα, είναι αναμενόμενο να κάνεις περισσότερα λάθη. Οπότε τίθεται το ερώτημα:

¹¹ Αυτό δεν είναι ακριβές, επειδή εξαρτάται από το σκορ και την αξία των gammons, αλλά για χάρη του παραδείγματος ας θεωρήσουμε πώς είναι έτσι.

αξίζει η μείωση των αποφάσεων του ματς που θα πετύχεις με τον βίδο τον διπλασιασμό της διαφοράς των επιπλέον λαθών σας στη συγκεκριμένη παρτίδα;

Το ίδιο ισχύει και αν, απέναντι σε έναν καλύτερο αντίπαλο, σκέφτεσαι να πάρεις έναν βίδο που είναι λίγο πάσο. Τα λάθη που θα κάνεις από κει και πέρα (και θα είναι περισσότερα από του αντιπάλου σου) δεν θα τα έκανες ποτέ αν πήγαινες πάσο.

Και το αντίστροφο δίλημμα έχουν και οι ισχυρότεροι παίκτες. Αν καθυστερήσεις να πεις βίδο απέναντι σε έναν πιο αδύναμο από σένα αντίπαλο, στην ουσία καθυστερείς και τον διπλασιασμό των λαθών του (που θα είναι περισσότερα από τα δικά σου). Και αν πάς πάσο, απέναντι σε έναν υποδεέστερο αντίπαλο, μια θέση που είναι λίγο take, τότε του χαρίζεις όλα τα λάθη που θα έκανε αν παίζατε την παρτίδα μέχρι τέλους (και που θα ήταν και πάλι περισσότερα από τα δικά σου).

Αν σ' αυτό το σημείο θέλεις να ουρλιάξεις πόσο δύσκολο είναι το backgammon, μισό λεπτάκι και ολοκληρώνω.

Ο ισχυρότερος παίκτης θέλει να αποφύγει τις παρτίδες που δίνουν πολλούς πόντους, επειδή αυτές θα μειώσουν τον αριθμό των αποφάσεων στο ματς τείνοντας να εξαλείψουν το πλεονέκτημά του. Όμως αυτές οι παρτίδες είναι που προκαλούν και τα περισσότερα λάθη εκατέρωθεν. Ο ισχυρότερός παίκτης δεν θέλει παρτίδες που γίνονται γρήγορα κούρσα, ούτε απλά holding games, γιατί εκεί τα λάθη είναι πιο σπάνια και λιγότερο κοστοβόρα. Θέλει περίπλοκες θέσεις, όπως blitz, μάχες αποκλεισμών (priming battles) και backgames¹², επειδή εκεί οι επιλογές δεν είναι προφανείς και τα λάθη είναι συχνά μεγάλα σφάλματα (blunders). Όμως αυτές οι θέσεις είναι που συνήθως δίνουν πολλούς πόντους.

Κατά τον ίδιο τρόπο, ο πιο αδύναμος παίκτης περιμένει τη μεγάλη παρτίδα που θα του επιτρέψει να κερδίσει πολλούς πόντους με λίγες τυχερές ζαριές, αλλά στην παρτίδα αυτή είναι πιθανότερο να κάνει τα πιο πολλά και τα πιο κοστοβόρα λάθη, μειώνοντας έτσι την πιθανότητα να κερδίσει πραγματικά αυτούς τους πόντους.

Δεν υπάρχουν λοιπόν αντικρουόμενα συμφέροντα μόνο μεταξύ των παικτών, αλλά την ίδια στιγμή δεν είναι καθόλου σαφές τι ακριβώς συμφέρει την κάθε πλευρά όταν προσπαθεί να κάνει προσαρμογές, κι αυτός είναι ο λόγος που δεν είχαμε καταφέρει να καταλήξουμε σε μια βέλτιστη στρατηγική με τον Γιώργο Κλείτσα και τον Χρίστο Γρούτσο στη Βουδαπέστη.

Μέχρι εδώ μιλήσαμε μόνο για τις προσαρμογές με τον βίδο. Τι γίνεται με το checker play; Αλλά:

Μην κάνεις προσαρμογές με τα πούλια.

Ένα λάθος με τα πούλια είναι ένα λάθος με τα πούλια. Δεν θα το πληρωθείς σχεδόν ποτέ με κάποιο μεγαλύτερο λάθος του αντιπάλου. Ξέχνα τις προσαρμογές με τα πούλια. Έχοντας ξεκαθαρίσει αυτό, κάποιες φορές θα έχεις επιλογές. Για παράδειγμα υπάρχουν θέσεις που το να χτυπήσεις είναι πολύ κοντά με το να μη χτυπήσεις, έτσι ώστε σου δίνεται η πολυτέλεια να παίζεις ανάλογα με το ποιος είναι ο αντίπαλος. Για παράδειγμα:

¹² Backgame έχουμε όταν ο αμυνόμενος έχει φτιάξει τουλάχιστον δύο πόρτες στο στρατόπεδο του επιτιθέμενου, και ιδίως τις πόρτες 1, 2 ή 3.



Εδώ απέναντι σε έναν ισχυρότερο αντίπαλο θα ήταν φρόνιμο να μη χτυπήσεις, κρατώντας την παρτίδα όσο πιο απλή γίνεται. Αντίθετα, απέναντι σε έναν αδύναμο αντίπαλο επιδιώκεις να περιπλέξεις τη θέση, οπότε θα σε συνέφερε το χτύπημα. Και φυσικά, βλέπουμε αμέσως τον αντίλογο που περιγράψαμε πιο πάνω: το χτύπημα είναι αυτό που παράγει τα πιο πολλά διπλά (και για τους δύο παίκτες) οπότε απέναντι σε ισχυρότερο αντίπαλο θα ήθελες να χτυπήσεις και απέναντι σε αδύναμο θα ήθελες να κρατήσεις τα διπλά χαμηλά. Συνεχές δίλημμα¹³.

Να μια άλλη πολύ συνηθισμένη θέση:



¹³ Όχι, εδώ ο Κώστας Χιωτίνης δεν έπαιξε με καμία διάθεση να κάνει προσαρμογή. Η θέση είναι από [αυτό](#) το πολύ καλοπαιγμένο ματς. Για περισσότερα αναλυμένα και σχολιασμένα ματς δες το μενού [Αναλύσεις](#) του site της [Ελληνικής Ομοσπονδίας Backgammon](#).

Αυτό το hit or not παρουσιάζεται στη δεύτερη ζαριά όταν ο παίκτης που έπαιξε πρώτος έκανε μεγάλο διαχωρισμό (major split) μετά 63 ή 62¹⁴. Και εδώ έχεις επιλογή. Εναντίον ισχυρότερου κάνεις πόρτα, ενώ εναντίον υποδεέστερου χτυπάς. Και εδώ βεβαίως υπάρχει ο αντίλογος για τα gammons.

Τέτοιες προσαρμογές ευδοκιμούν από την πρώτη κιάλας κίνηση, και μάλιστα αυτή είναι μια καλή ευκαιρία να εξηγήσουμε πώς δουλεύουν. Επειδή οι διαφορές μεταξύ των καλύτερων υποψήφιων κινήσεων για κάθε πρώτη ζαριά συνήθως είναι μικρές, μπορείς να επιλέξεις την κατάλληλη κίνηση ανάλογα με τον αντίπαλο χωρίς να βλάψεις πραγματικά το PR σου.

		A	B	Γ	Δ
Πρώτη ζαριά	Σε ίσο σκορ εναντίον ισοδύναμου αντιπάλου	Είσαι σημαντικά πίσω στο σκορ ¹⁵ εναντίον ισοδύναμου αντιπάλου	Είσαι σημαντικά μπροστά στο σκορ εναντίον ισοδύναμου αντιπάλου	Σε ίσο σκορ εναντίον ισχυρότερου αντιπάλου	Σε ίσο σκορ εναντίον πιο αδύναμου αντιπάλου
65	24/13	24/13	24/13	24/13	24/13
64	8/2 6/2 24/18 13/9 (-0,005) 24/14 (-0,011)	8/2 6/2 ή 24/18 13/9	24/14	24/14	24/18 13/9
63	24/18 13/10 24/15 (-0,017)	24/18 13/10	24/18 13/10 ή 24/15	24/15	24/18 13/10
62	24/18 13/11	24/18 13/11	24/18 13/11	24/18 13/11	24/18 13/11
54	24/20 13/8 13/8 13/9 (-0,004)	13/8 13/9 ή 24/20 13/8	24/20 13/8	24/20 13/8	13/8 13/9 ή 24/20 13/8
52	13/8 24/22 13/8 13/11 (-0,022)	13/8 24/22 ή 13/8 13/11	13/8 24/22	13/8 24/22	13/8 13/11
51	13/8 24/23 13/8 6/5 (-0,023)	13/8 24/23 ή 13/8 6/5	13/8 24/23	13/8 24/23	13/8 24/23 ή 13/8 6/5
43	13/9 13/10 13/9 24/21 (-0,018)	13/9 13/10	13/9 24/21	13/9 24/21	13/9 13/10
41	13/9 24/23	13/9 24/23 ή 13/9 6/5	13/9 24/23	13/9 24/23	13/9 6/5 ή 13/9 24/23
32	24/21 13/11 13/10 24/22 (-0,007) 13/10 13/11 (-0,014)	24/21 13/11 ή 13/10 13/11 ή 13/10 24/22	24/21 13/11 ή 13/10 24/22	24/21 13/11 ή 13/10 24/22	13/10 13/11
21	13/11 24/23 13/11 6/5 (-0,002)	13/11 6/5	13/11 24/23	13/11 24/23	13/11 6/5

Στις στήλες A και Γ έχεις κάποιου είδους μειονέκτημα, είτε σκορ είτε δυναμικότητας. Στις στήλες B και Δ έχεις τα αντίστοιχα πλεονεκτήματα. Παρότι θα περίμενε κανείς να ακολουθούμε παρόμοια στρατηγική σ' αυτές τις περιπτώσεις (π.χ. A+Γ) στην πραγματικότητα

¹⁴ Μετά από 64 το χτύπημα είναι σημαντικά καλύτερο λόγω του ότι το πούλι στο 9 είναι ιδανικά τοποθετημένος builder, καλύτερα απ' ό,τι στο 10 ή στο 11, οπότε θέλουμε να χτυπήσουμε για να μην έχει ο αντίπαλος στη διάθεσή του όλη τη ζαριά και κάνει πόρτα.

¹⁵ Το πόσο υστερείς στο σκορ έχει σημασία, αλλά θα ήταν αδύνατο και εντελώς αντιπρακτικό να φτιάξει κανείς έναν πίνακα για όλα τα σκορ, οπότε επαφίεται στη δική σου κρίση. Σημασία έχει να πάρεις μια ιδέα για το πώς αλλάζουν οι επιλογές για την πρώτη κίνηση ανάλογα με το αν πλεονεκτείς ή υστερείς στο σκορ. Ισχύει και για τη στήλη B.

ακολουθούμε (περίπου) παρόμοια στρατηγική στις κόκκινες και στις μπλε στήλες, δηλαδή στις A+Δ και B+Γ. Αυτό συμβαίνει επειδή το πλεονέκτημα / μειονέκτημα που συνεπάγεται το προβάδισμα στο σκορ δεν είναι της ίδιας φύσης με εκείνο που συνεπάγεται το καλύτερο PR.

Παρατηρούμε λοιπόν ότι, αν έχω σχεδόν ισοδύναμες επιλογές ή δεν είμαι σίγουρος ποια είναι η σωστή, αυτό που προσπαθώ να κάνω στις διάφορες περιπτώσεις είναι:

A) Πίσω στο σκορ: Προσπαθώ να περιπλέξω την παρτίδα και να αυξήσω την πιθανότητα διπλών. Δεν πάω τόσο για να φτιάξω anchor στην άμυνα, όσο για να φτιάξω εσωτερικές πόρτες στην επίθεση. Με συμφέρουν priming battles, blitzes και backgames (αρκεί φυσικά να είμαι επιτιθέμενος).

B) Μπροστά στο σκορ: Προσπαθώ να απλοποιήσω την παρτίδα και να μειώσω την πιθανότητα διπλών. Δεν πάω τόσο για να φτιάξω εσωτερικές πόρτες στην επίθεση, όσο για να φτιάξω anchor στην άμυνα. Με συμφέρουν κούρσες και holding games.

Γ) Εναντίον ισχυρότερου: Προσπαθώ να απλοποιήσω την παρτίδα και να μειώσω τη δυσκολία των επιλογών. Πάω να τρέξω ή να φτιάξω anchor, επειδή με συμφέρουν κούρσες και holding games.

Δ) Εναντίον πιο αδύναμου: Προσπαθώ να περιπλέξω την παρτίδα και να αυξήσω τη δυσκολία των επιλογών. Με συμφέρουν priming battles, blitzes και backgames (αρκεί φυσικά να είμαι επιτιθέμενος).

Υπάρχουν τουλάχιστον άλλες τέσσερις στήλες που θα μπορούσε να συμπληρώσει κανείς, συνδυάζοντας τα πλεονεκτήματα / μειονεκτήματα:

- Πίσω στο σκορ εναντίον ισχυρότερου
- Πίσω στο σκορ εναντίον πιο αδύναμου
- Μπροστά στο σκορ εναντίον ισχυρότερου
- Μπροστά στο σκορ εναντίον πιο αδύναμου

Για τις αντίστοιχες στρατηγικές πάντρεψε τους επιμέρους στόχους των τεσσάρων κύριων κατηγοριών.

Είναι πολύ χρήσιμο να γνωρίζεις τις προσαρμογές της πρώτης κίνησης για δύο λόγους: πρώτον, συμβαίνουν σε σχεδόν κάθε παρτίδα, και δεύτερον, ουσιαστικά σου δίνουν μια καλή ιδέα για τη στρατηγική που πρέπει να ακολουθείς σε όλη την παρτίδα, όταν βέβαια έχεις επιλογή.

Πρόσεξε ότι οι μπλε και οι κόκκινες ομάδες δεν ταυτίζουν τη στρατηγική τους, και η μεγαλύτερη διαφωνία τους είναι στο τι να κάνουν με τα gammons. Όταν είσαι πίσω στο σκορ θέλεις gammons, το ίδιο και όταν είσαι ο χειρότερος παίκτης. Αλλά στη δεύτερη περίπτωση, οι παρτίδες που παράγουν τα περισσότερα gammons (priming battles, blitzes και backgames) είναι αυτές που προκαλούν και τα περισσότερα λάθη, τις οποίες κανονικά πρέπει να τις αποφεύγεις για να μην εκμεταλλευτεί ο αντίπαλος το πλεονέκτημά του.

Κατά παρόμοιο τρόπο, όταν είσαι μπροστά στο σκορ δεν θέλεις gammons, το ίδιο και όταν είσαι ο καλύτερος παίκτης. Αλλά στη δεύτερη περίπτωση, οι παρτίδες που παράγουν τα λιγότερα gammons (κούρσες και holding games) είναι αυτές που προκαλούν και τα λιγότερα λάθη, τις οποίες κανονικά πρέπει να τις αποφεύγεις για να μην εξαλείψεις το πλεονέκτημά σου.

Αν επί τόσες σελίδες ήθελες να πανικοβληθείς με το πόσο δύσκολο είναι το backgammon, αυτή είναι μια καλή στιγμή να το κάνεις.

Άρα πού καταλήγουμε μετά από όλα αυτά; Πίσω στη Βουδαπέστη, ο Γιώργος, ο Χρίστος κι εγώ σηκωθήκαμε από το τραπέζι προβληματισμένοι και πήραμε το αεροπλάνο για την

Ελλάδα. Το ζήτημα των προσαρμογών είναι πολύ πιο περίπλοκο από το να πει κανείς ότι προσπαθούμε να κρατήσουμε ψηλά ή χαμηλά τον βίδο.

Να η δική μου συμβουλή σε έναν παίκτη που πασχίζει να γίνει καλύτερος:

Μην κάνεις προσαρμογές, αν δεν είσαι τουλάχιστον expert.

Πάει, αυτός χάζεψε, σ' ακούω να σκέφτεσαι. Ξόδεψε τόσες σελίδες και χρόνο, έδειξε θέσεις, έφτιαξε πίνακες για να μου δείξει τι είναι και πώς δουλεύουν οι προσαρμογές και στο τέλος μου λέει να τις ξεχάσω.

Ναι, αυτό έκανα, και ναι, σου λέω να τις ξεχάσεις αν δεν παίζεις τουλάχιστον 7,50 και αν δεν έχεις σοβαρή διαφορά δυναμικότητας από τον αντίπαλο. Οι προσαρμογές σχεδόν πάντα αποτελούν λεπτές ρυθμίσεις του παιχνιδιού σου, όμως οποιοσδήποτε παίκτης παίζει πάνω από 7,50 έχει άμεση ανάγκη να ξεκαθαρίσει μερικά πολύ σημαντικά πράγματα για το backgammon και να καλύψει βασικές αδυναμίες του. Δεν έχει την πολυτέλεια να σκέφτεται να κάνει επιπλέον και ηθελημένα λάθη για να επενδύσει σε κάτι για το οποίο μπορεί και να έχει λανθασμένη πληροφόρηση, όπως η δυναμικότητα του αντιπάλου, ή το οποίο κινδυνεύει να εκτιμήσει πολύ άστοχα, όπως το μέγεθος του λάθους που προτίθεται να παίξει ως προσαρμογή.

Αν δεν είσαι τουλάχιστον expert, υπάρχουν φορές που δεν μπορείς να εκτιμήσεις σωστά τη διαφορά δυναμικότητάς σου με τον αντίπαλο, ειδικά αν αυτή δεν είναι μεγάλη (π.χ. αν εσύ παίζεις 10,00 και ο αντίπαλος 12,00 η διαφορά σας δεν είναι μεγάλη). Ακόμα κι αν ξέρεις τη διαφορά σας, αν π.χ. είναι γνωστή από το [site της WBIF](#), είναι σχεδόν αδύνατο να εκτιμήσεις σωστά πόση επιπλέον equity θα πετάξεις με την προσαρμογή, ώστε να μπορείς να ελπίζεις ότι θα την κερδίσεις πίσω αν τα πράγματα πάνε καλά.

Και τέλος, το σημαντικότερο όλων που ισχύει για όλες τις κατηγορίες παικτών:

Το backgammon είναι μια συνεχής προσωπική μάχη απέναντι στον εαυτό μας και ενάντια στο λάθος. Και θα κάνουμε λάθη, θα κάνω και θα κάνεις λάθη, σε κάθε ματς και σε κάθε παρτίδα, κάθε μέρα, όλη την ώρα. Θα κάνεις τόσα πολλά λάθη που δεν έχεις την πολυτέλεια να προσθέτεις σε αυτά επιπλέον και ηθελημένα σφάλματα αν δεν είσαι αρκετά σίγουρος ότι θα τα πληρωθείς πίσω και με το παραπάνω από τον αντίπαλο.

Μέχρι να πλησιάσεις το επίπεδο του world class, η εκτίμηση όλων των περίπλοκων παραμέτρων είναι εξαιρετικά δύσκολο να γίνει σωστά. Ακόμα και οι παίκτες παγκόσμιας κλάσης συχνά ζημιώνονται με τις προσαρμογές, ειδικά αν η διαφορά δυναμικότητας είναι μεγάλη και ο αντίπαλος άγνωστος. Π.χ. δεν είναι λίγες οι φορές που χάνεται το market επειδή ο world class παίκτης φοβάται να πει βίδο και ελπίζει ότι θα πάρει ένα λανθασμένο take αργότερα, σε θέση που θα είναι πια πάσο. Μέχρι που έρχεται μία market losing sequence, τέτοια που ακόμα και ο αδύναμος παίκτης καταλαβαίνει ότι είναι πάσο. Ή περνάει από θέσεις που ο αδύναμος παίκτης θα πήγαινε πάσο, ο world class παίκτης εξακολουθεί να περιμένει και η παρτίδα γυρίζει σε βάρος του, οπότε δεν χάνει απλά το market αλλά και την παρτίδα.

Θα σου το πω, λοιπόν, όσο πιο ωμά μπορώ κι εγώ με κακοχαρακτηρίσεις, γιατί η δουλειά μου εδώ δεν είναι να είμαι ευχάριστος:

Ξέρεις τόσο λίγο τάβλι που δεν έχεις την πολυτέλεια να αγνοείς τις γνώσεις που έχεις κατακτήσει.
Μην τις πετάς με προσαρμογές.

Όσο πλησιάζεις το επίπεδο του expert, τόσο θα καταλαβαίνεις μόνος σου πότε μπορείς να αρχίσεις να κάνεις μερικές εξαιρέσεις σ' αυτό.

Στο τελευταίο άρθρο ανακεφαλαιώνουμε, απελπιζόμαστε, ματααμπελοφιλοσοφούμε για το Σύμπαν τη Ζωή και τα Πάντα και στρωνόμαστε στη δουλειά.